



KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **1020020074138 A**
 (43)Date of publication of application: **28.09.2002**

(21)Application number: 1020020053665

(71)Applicant:

MIN, BYUNG HYUN

(22)Date of filing: 06.09.2002

(72)Inventor:

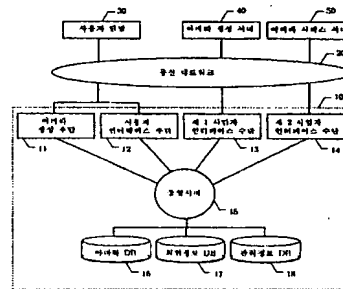
MIN, BYUNG HYUN

(51)Int. Cl G06F 19 /00

(54) SYSTEM FOR INTEGRALLY MANAGING AVATAR ON INTERNET AND METHOD THEREOF

(57) Abstract:

PURPOSE: A system for integrally managing an avatar on the Internet and a method thereof are provided to make a user use an identical avatar at any time and any place by integrally managing a users avatar and transmitting the users avatar to a server which wants to the avatar. CONSTITUTION: An avatar database(16) stores avatar information. A member information database(17) stores member information. A user interface unit(12) is connected to a users terminal(30) through the Internet, receives information necessary for a member joining process



in accordance with a users request, records the information for a user joining process, receives a users avatar, and stores the avatar in the avatar database(16) or transmits a users avatar pre-stored in the avatar database(16) to the users terminal(30). If the users avatar is received from an avatar creating server (40), the first businessman interface unit(13) stores the avatar in the avatar database(16) as a corresponding users avatar. If a transmission of a specific users avatar is requested from an avatar service server(50), the second businessman interface unit(14) searches an avatar of the corresponding user pre-stored in the avatar database(16) and transmits the avatar to the avatar service server(50). An integrated server(15) manages the member information database(17) and the avatar database(16), and operates the interface units(13,14).

copyright KIPO 2003

Legal Status

Date of request for an examination (00000000)

Notification date of refusal decision (00000000)

Final disposal of an application (application)

Date of final disposal of an application (00000000)

Patent registration number ()

Date of registration (00000000)

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. G06F 19/00		(11) 공개번호 (43) 공개일자	특2002-0074138 2002년09월28일
(21) 출원번호	10-2002-0053665		
(22) 출원일자	2002년09월06일		
(71) 출원인	민병현 대한민국 425-210 경기도 안산시 건건동 665 서해아파트 106-201		
(72) 발명자	민병현 대한민국 425-210 경기도 안산시 건건동 665 서해아파트 106-201		
(77) 심사청구	없음		
(54) 출원명	인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템 및 그 방법		

요약

본 발명은 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템 및 그 방법에 관한 것으로서, 사용자가 자신의 가상 아바타를 통합 관리할 수 있도록 해주기 위한 것이다.

본 발명에 따른 아바타 통합 관리 방법은, 사용자 단말로부터 사용자의 아바타 정보를 수신하여 데이터베이스에 저장하는 단계; 아바타 관련 서비스를 제공하는 아바타 서비스 서버로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청받는 단계; 데이터베이스를 조회하여 해당 사용자의 아바타가 저장되어 있는지를 검색하는 단계; 및 검색된 사용자의 아바타를 아바타 서비스 서버로 전송해주는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다

본 발명을 사용하면, 사용자는 어느 인터넷 사이트에서나 동일한 아바타로서 자신을 표시할 수 있게 된다. 즉, 어느 아바타 생성 서비스를 이용하여 자신의 아바타를 변경해도, 언제 어디서나 그 변경사항이 반영된 아바타를 자신의 아바타로서 사용할 수 있다. 특히 메일, 채팅, 온라인 게임 등 아바타를 이용하는 인터넷 서비스를 이용할 때는 단지 통합서버의 아바타를 사용하겠다는 의사를 표시하는 것만으로 자신의 아바타를 사용할 수 있게 된다.

대표도

도1

색인어

인터넷, 아바타, 통합, 관리

영세서**도면의 간단한 설명**

도 1은 본 발명에 따른 아바타 통합 관리 시스템의 구성도,

도 2는 본 발명에 따른 아바타 통합 관리 방법에 관한 흐름도,

도 3은 사용자 인터페이스 수단의 일 실시예에 관한 흐름도,

도 4는 제1 사업자 인터페이스 수단의 일 실시예에 관한 흐름도,

도 5는 제2 사업자 인터페이스와 아바타 서비스 서버 사이에서 이루어지는 절차의 흐름도를 도시한 것이다.

*** 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명**

10: 아바타 통합 관리 시스템○○○11: 아바타 생성 수단

12: 사용자 인터페이스 수단○○○13: 제1사업자 인터페이스 수단

14: 제2사업자 인터페이스 수단○○○15: 통합서버

16: 아바타 데이터베이스○○○○17: 회원정보 데이터베이스

18: 관리정보 데이터베이스○○○20: 통신 네트워크

30: 사용자 단말○○○○40: 아바타 생성 서버

50: 아바타 서비스 서버

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템 및 그 방법에 관한 것으로서, 사용자의 아바타를 통합적으로 관리하고 사용자에게 아바타 관련 인터넷 서비스를 제공하는 서버로 사용자의 아바타를 대신 전송해주도록 하여, 사용자가 언제 어디서나 항상 동일한 아바타를 사용할 수 있도록 해주기 위한 것이다.

현재 인터넷을 통해 매우 다양한 서비스가 제공되고 있는 바, 인터넷상에서 이루어지는 서비스 중에는 메일, 채팅, 온라인 게임 등과 같이 사용자를 구분하거나, 사용자가 자신을 특별하게 표시할 수 있도록 하는 것이 효율적인 서비스가 적지 않다. 이러한 경우 사용자 자신을 표시하기 위해서는 사용자를 식별할 수 있는 텍스트(아이디나 이름 등)를 사용하는 방법도 있으나, 사용자 개인의 개성을 강하게 나타내고 보다 흥미롭게 표시할 수 있도록 하기 위하여 아바타(AVATA)를 사용하는 것이 현재의 추세이다. 아바타를 이용하는 서비스의 예를 들자면, 메일에 사용자의 아바타를 삽입하거나, 채팅이나 온라인 게임에서 자신의 표식으로 아바타를 사용하는 것 등이 있다.

한편, 아바타를 사용할 수 있도록 해주는 인터넷 서비스에서는 이미 만들어진 아바타들 중에서 어느 하나를 선택하도록 해줄 뿐이어서, 자신을 보다 흥미롭고 개성있게 꾸미려고 하는 사용자들의 욕구를 만족시켜주지 못하고 있다.

이러한 문제점을 해결하기 위하여, 아바타에게 옷을 입히거나 악세서리로 치장할 수 있도록 하는 등 아바타를 꾸밀 수 있도록 해주는 아바타 생성 서비스도 제공되고 있다.

그러나, 아바타와 관련한 서비스를 제공하는 인터넷 서비스 사업자들은 각각 독립적으로 아바타를 제공하고 있기 때문에 사용자의 입장에서는 각 인터넷 서비스마다 서로 다른 아바타를 사용할 수 밖에 없는 문제점이 있다. 예로서, 메일 사업자 A의 메일 서비스를 이용하는 사용자는 사업자 A가 제공하는 아바타를 채팅 사업자 B의 채팅 서비스에서 이용할 수 없다. 특히, 가상공간에서만 존재하는 아바타를 실제 비용을 지불하면서까지 치장시켜 주는 등 아바타가 개인의 분신처럼 간주되는 현 상황에서는 단일한(혹은 소수의) 아바타로서 언제 어디에서나 자신을 표시하고 싶어할 것이므로, 이러한 문제점은 더욱 크게 부각될 수 있다.

만일, 인터넷 서비스 사업자가 사용자에게 자신의 아바타를 업로드(up-load)하여 자신을 표시하는 아바타로서 사용할 수 있도록 한다면, 아바타는 디지털 데이터로서 존재하는 것이므로, 사용자가 아바타 파일을 해당 인터넷 서비스 사업자에게 전송하여 자신을 표시하는 것으로서 사용할 수 있을 것이다.

그러나, 이러한 경우에도 사용자가 독립적으로 혹은 특정 인터넷 사업자측에서 자신의 아바타를 변경(예:옷의 교체, 화장의 변경, 악세서리의 추가/삭제 등)한 경우에는 그 변경된 현재의 아바타는 해당 인터넷 서비스 사업자측에서만 반영될 뿐이다. 그러므로, 사용자는 변경된 자신의 아바타를 자신이 이용하는 모든 타 인터넷 사이트에 새로이 등록하거나, 타 인터넷 사이트를 이용할 때마다 변경된 아바타를 업로드해야만 최신의 아바타를 사용할 수 있게 된다. 이는 사용자에게 매우 불편한 일이 아닐 수 없다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

이에 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위하여 제안된 것으로서, 사용자의 아바타를 통합적으로 관리하고, 사용자의 아바타를 필요로 하는 서버로 사용자의 아바타를 대신 전송해주도록 하여, 사용자가 언제 어디서나 항상 동일한 아바타를 사용할 수 있도록 해주는 데 그 목적이 있다.

상기와 같은 목적을 달성하기 위하여, 본 발명에 따른 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템은, 사용자 단말, 인터넷을 통해 아바타를 생성/변경할 수 있도록 해주는 아바타 생성 서버, 및 사용자가 아바타로서 자신을 표시할 수 있도록 해주는 인터넷 서비스를 제공하는 아바타 서비스 서버와 네트워크를 구성하여, 사용자의 아바타를 통합 관리해준다.

이러한 본 발명에 따른 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템은, 아바타 정보를 저장하는 아바타 데이터베이스; 회원정보를 저장하는 회원정보 데이터베이스; 인터넷을 통해 상기 사용자 단말과 접속하여, 사용자의 요청에 따라 회원가입에 필요한 정보를 입력받아 상기 회원정보 데이터베이스에 기록하여 회원으로 가입시키고, 사용자의 아바타를 수신하여 상기 아바타 데이터베이스에 저장하거나, 상기 아바타 데이터베이스에 기 저장되어 있는 사용자 아바타를 상기 사용자 단말로 전송해주는 사용자 인터페이스 수단; 상기 아바타 생성 서버로부터 사용자의 아바타를 수신하면, 해당 사용자의 아바타로서 상기 아바타 데이터베이스에 저장하는 제1 사업자 인터페이스 수단; 상기 아바타 서비스 서버로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해달라는 요청을 받으면, 상기 아바타 데이터베이스에 기 저장되어 있는 해당 사용자의 아바타를 검색하여 상기 아바타 서비스 서버로 전송해주는 제2 사업자 인터페이스 수단; 및 상기 회원정보 데이터베이스와 아바타 데이터베이스를 관리하며, 상기 사용자 인터페이스 수단과, 제1 사업자 인터페이스 수단과, 제2 사업자 인터페이스 수단을 운용하는 통합서버를 포함하는 것을 특징으로 한다.

본 발명에 따른 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 방법은, 상기 사용자 단말과 아바타 생성 서버로부터 사용자의 아바타 정보를 수신하여 데이터베이스에 저장하는 단계; 상기 아바타 서비스 서버로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청받는 단계; 상기 데이터베이스를 조회하여, 상기 요청된 사용자의 아바타가 저장되어 있는지를 검색하는 단계; 및 상기 검색된 사용자의 아바타를 상기 아바타 서비스 서버로 전송해주는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기 아바타 서비스 시스템에서 이루어지는 절차는, 상기 아바타 서비스 서버는 자신의 고유 서비스를 제공하는 도중 사용자의 아바타가 필요한 경우에는 사용자에게 상기 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 선택할 수 있도록 처리하는 단계; 상기 아바타 서비스 서버는 상기 사용자 단말로부터 상기 아바타 통합 관리 시스템과 관련하여 사용자를 식별할 수 있는 사용자 정보를 입력받는 단계; 상기 아바타 서비스 서버는 상기 사용자 정보를 상기 아바타 통합 관리 시스템으로 전송하여 해당 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청하는 단계; 및 상기 아바타 서비스 서버는 상기 아바타 통합 관리 시스템으로부터 수신한 아바타를 해당 사용자의 아바타로서 설정하여 자신의 고유 서비스를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

발명의 구성 및 작용

이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명을 상세히 설명하기로 한다.

도 1을 참조하자면, 본 발명에 따른 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템(10: 이하 아바타 통합 관리 시스템이라 한다)은 통신 네트워크(예: 인터넷망)를 통해 사용자 단말(30), 아바타 생성 서버(40), 및 아바타 서비스 서버(50)와 네트워크를 구성한다.

아바타 생성 서버(40)란 사용자가 인터넷을 통해 아바타를 생성, 선택, 편집, 변경할 수 있도록 해주는 웹 서버로서, 사용자에게 다양한 아바타를 제공하여 선택할 수 있도록 해주거나, 아바타에 여러가지 아이템(옷, 신발, 악세서리, 헤어스타일 등)을 적용할 수 있도록 해주는 서비스를 제공한다.

아바타 서비스 서버(50)는 메일, 채팅, 온라인 게임 등 인터넷상에서 이루어지는 다양한 아바타 응용 서비스를 제공하는 서버를 의미하며, 특히 서비스의 일부분으로서 사용자가 자신을 아바타로 표시할 수 있도록 해주는 서비스를 제공한다.

아바타 생성 서버(40)와 아바타 서비스 서버(50)는 동일한 사업자가 운영하는 서버이거나, 동일 서버일 수도 있다. 그 예로는 아바타를 이용한 메일 서비스를 운영하는 서버에서 각 사용자에게 아바타를 생성하고 편집하는 서비스도 제공하는 경우를 들 수 있다.

한편, 아바타 통합 관리 시스템(10)은 각 데이터베이스(16 내지 18), 사용자 인터페이스 수단(12), 제1 사업자 인터페이스 수단(13), 제2 사업자 인터페이스 수단(14), 및 통합서버(15)를 포함하여 구성되며, 사용자가 자신의 아바타를 통합 관리할 수 있도록 해준다.

통합서버(15)는 각 데이터베이스(16,17,18)를 관리하며, 아바타 생성 수단(11), 사용자 인터페이스 수단(12), 제1 사업자 인터페이스 수단(13), 및 제2 사업자 인터페이스 수단(14)을 운용하는 서버이며, 웹 서버로서 바람직하게 구성할 수 있다.

여기서, 제1 사업자 인터페이스 수단(13)은 아바타 생성 서버(40)와, 제2 사업자 인터페이스 수단(14)은 아바타 서비스 서버(50)와 서로 통신 네트워크(20: 바람직하게는 인터넷망)를 통해 연결되어 통신한다. 이를 위하여 아바타 생성 서버(40)와 아바타 서비스 서버(50)는 아바타 통합 관리 시스템(10)과의 접속정보를 갖고 있으며, 아바타 통합 관리 시스템(10)은 아바타 생성 서버(40)와 아바타 서비스 서버(50)의 식별정보를 갖고 있다.

도 2를 참조하여 본 발명에 따른 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 방법을 아바타 통합 관리 시스템(10)의 입장에서 설명하자면, 사용자 단말(30) 혹은 아바타 생성 서버(40)로부터 사용자의 아바타 정보를 수신하여 데이터베이스에 저장하고(10-1), 아바타 서비스 서버(50)로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청받으면(10-2), 데이터베이스를 조회하여 요청된 사용자의 아바타가 저장되어 있는지를 검색한 후(10-3), 검색된 사용자의 아바타를 아바타 서비스 서버(50)로 전송해준다(10-4). 이러한 기능을 통해 아바타 서비스 서버(50)를 이용하는 사용자가 언제 어디서나 동일한 아바타를 사용할 수 있도록 해준다.

이제, 아바타 통합 관리 시스템(10)의 각 구성요소에 대한 바람직한 실시예를 구체적으로 설명하기로 한다.

사용자 인터페이스 수단(12)은 사용자와의 인터페이스를 담당하는 구성요소로서, 인터넷망(20)을 통해 사용자 단말(30)과 접속하고, 사용자의 요청에 따라 사용자 단말(30)로부터 사용자의 아바타를 수신하여 아바타 데이터베이스(16)에 저장하거나, 아바타 데이터베이스(16)에 기 저장되어 있는 사용자 아바타를 사용자 단말(30)로 전송해준다. 이러한 사용자 인터페이스 수단(12)은 웹-페이지의 형태로서 바람직하게 구성할 수 있다.

도 3을 참조하여 사용자 인터페이스 수단(12)의 역할을 구체적으로 설명하자면, 일반적인 인터넷 서비스 절차로서 로그인 절차를 수행하며(S12-1), 회원이 아닌 경우에는 사용자 단말(30)로 회원가입용 정보를 입력할 수 있는 웹 페이지를 전송하여 사용자로부터 회원가입용 정보를 입력받고(S12-2, S12-3), 입력된 정보를 회원정보 데이터베이스(17)에 저장함으로써 회원으로 가입시킨다(S12-4, S12-5). 물론, 비회원인 사용자들은 비회원에게도 제공되는 일반적인 서비스를 이용할 수 있음은 물론이다.

회원인 사용자는 자신이 아바타를 직접 가지고 있는 경우에는 아바타 등록을 요청할 수 있는데, 사용자 인터페이스 수단(12)은 사용자로부터 아바타 등록이 요청되면(S12-6), 사용자로부터 아바타 정보(파일)를 수신하여(S12-7), 해당 사용자의 아바타로서 아바타 데이터베이스(16)에 저장/관리한다(S12-8). 사용자 인터페이스 수단(12)을 통해 이루어지는 아바타의 등록은 사용자가 자신이 가지고 있는 아바타를 직접 등록시키고자 하는 경우나, 이미 등록시켰던 아바타를 변경하여 자신이 직접 재등록시키고자 하는 경우 등에서 이루어진다.

회원인 사용자는 기 등록해놓은 아바타에 대해 다운로드를 요청할 수 있으며, 사용자 인터페이스 수단(12)은 사용자의 아바타 다운로드 요청이 있는 경우에는(S12-9), 아바타 데이터베이스(16)에서 해당 사용자의 아바타를 검색하고(S12-10), 검색된 아바타를 사용자 단말(30)로 전송해준다(S12-11).

또한, 아바타 통합 관리 시스템(10)은 아바타의 생성, 선택, 편집, 변경 등을 수행할 수 있도록 해주는 아바타 생성 수단(11)을 직접 운용할 수 있는데, 사용자 인터페이스 수단(12)은 사용자로부터의 아바타 생성 요청이 있으면(S12-12), 아바타 생성 수단(11)과 연결시켜 사용자가 아바타를 생성, 선택, 편집, 변경할 수 있도록 처리하고(S12-13), 사용자의 아바타를 아바타 데이터베이스(16)에 등록하거나 갱신한다(S12-14). 아바타의 생성, 선택, 편집, 변경 등의 기능은 현재 인터넷상에서 이루어지고 있는 기술을 사용하는 것으로서, 이미 공지되어 있는 기술을 사용하면 되는 것이므로 상세한 설명은 생략하기로 한다.

그리고, 사용자 인터페이스 수단(12)은 사용자의 선택에 따라 사용자 단말(30)과의 접속을 종료한다(S12-15).

도 3에 도시한 사용자 인터페이스 수단의 실시에는 본 발명과 관계된 부분만을 설명하기 위한 것으로서, 게시판이나 방명록 등 인터넷상에서 제공되는 다양한 형태의 서비스도 포함될 수 있는 것은 물론이다.

제1 사업자 인터페이스 수단(13)은 아바타 생성 서버(40)와 연동하는 구성요소로서, 아바타 생성 서버(40)로부터 사용자의 아바타를 수신하면, 해당 사용자의 아바타로서 아바타 데이터베이스(16)에 저장한다.

즉, 사용자는 타 인터넷 사업자가 제공하는 아바타 생성, 선택, 편집, 변경 서비스를 이용할 수 있는데, 사용자는 그 아바타를 자신의 단말(30)로 다운로드한 후 사용자 인터페이스 수단(12)을 통해 직접 아바타 통합 관리 시스템(10)에 등록할 수도 있지만, 해당 아바타 생성 서버(40)에 접속한 상태에서 바로 아바타 통합 관리 시스템(10)에 등록할 수도 있도록 하면 더욱 편리하게 자신의 신규 아바타를 등록할 수 있게 된다.

이 경우 아바타 생성 서버(40)는 사용자가 아바타를 생성, 선택, 편집, 변경한 후에는 "통합서버에 전송해 두시겠습니까?"와 같은 메시지를 사용자에게 제공하고, 사용자의 응답에 따라 사용자 식별 정보와 아바타를 제1 사업자 인터페이스 수단(13)으로 전송하도록 구성할 수 있을 것이다.

도 4를 참조하여 제1 사업자 인터페이스 수단(13)의 역할을 구체적으로 설명하자면, 제1 사업자 인터페이스 수단(13)은 사용자의 요청에 따라 아바타 생성 서버(40)에서 전송한 사용자 정보와 아바타를 수신하면(S13-1), 회원정보 데이터베이스(17)를 조회하여 이 사용자가 등록된 회원인지를 확인한다(S13-2). 그리고, 등록된 사용자라면 해당 사용자의 아바타로서 아바타 데이터베이스(16)에 저장한다(S13-3, S13-4).

그러나, 등록된 사용자가 아닌 경우에는 오류 메시지를 아바타 생성 서버(40)로 전송해준다(S13-5). 그러면, 아바타 생성 서버(40)에 접속해 있는 사용자는 등록 오류에 관한 메시지를 받게 되고, 사용자 정보를 잘못 입력한 경우에는 올바른 사용자 정보를 다시 입력하는 등의 절차가 진행될 수 있다.

제2 사업자 인터페이스 수단(14)은 아바타 서비스 서버(50)와 연동하는 구성요소로서, 아바타 서비스 서버(50)로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해달라는 요청을 받으면, 아바타 데이터베이스(16)에 기 저장되어 있는 해당 사용자의 아바타를 검색하여 아바타 서비스 서버(50)로 전송해준다.

즉, 사용자가 메일, 채팅, 온라인 게임 등 아바타가 사용되는 인터넷 서비스를 제공하는 서버(50)에 접속하고 서비스를 이용하는 도중 사용자의 아바타를 지정할 필요가 있을 때, 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 이용하겠다는 의사를 표시하면, 아바타 서비스 서버(50)는 제2 사업자 인터페이스 수단(14)으로 해당 사용자의 아바타를 요청하게 된다. 아바타를 지정할 필요가 있는 예를 들자면, 메일 서비스에서 자신의 아바타를 첨부하고자 하는 경우, 혹은 채팅 서비스에서 자신을 표시하는 아바타를 선택하고자 하는 경우 등이다.

도 5를 참조하여 아바타 서비스 서버(50) 및 제2 사업자 인터페이스 수단(14)의 사이에서 이루어지는 절차를 구체적으로 설명하기로 한다.

아바타 서비스 서버(50)는 메일, 채팅, 온라인 게임 등 자신의 고유 서비스를 제공하는 도중, 사용자가 아바타를 선택해야 하는 경우가 발생하면 사용자에게 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 선택할 수 있도록 처리한다(S50-1).

사용자가 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 선택한 경우에는(S50-2), 제2 사업자 인터페이스 수단(14)으로 해당 사용자 정보를 보내 사용자의 아바타를 요청한다(S50-3). 그러나, 사용자가 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 선택하지 않은 경우에는 아바타 서비스 서버(50) 자체에서 제공하는 아바타를 선택하게 하는 등 종래의 아바타 선택 절차를 진행한다(S50-4).

한편, 제2 사업자 인터페이스 수단(14)은 아바타 서비스 서버(50)로부터 사용자 정보와 아바타 요청을 수신하면, 회원정보 데이터베이스(17)를 조회하여 등록된 사용자인지를 확인한다(S14-1). 그리고, 등록된 사용자인 경우에는 아바타 데이터베이스(16)에서 해당 사용자의 아바타를 검색하여(S14-2, S14-3), 아바타 서비스 서버(50)로 전송해준다(S14-4). 그러나, 등록된 사용자가 아닌 경우에는 아바타 서비스 서버(50)로 이를 알리는 오류 메시지를 전해준다(S14-5).

아바타 서비스 서버(50)는 오류 메시지를 수신한 경우 이를 사용자에게 디스플레이해주고, 사용자 정보를 다시 입력하게 하거나, 아바타 서비스 서버(50) 자체에서 제공하는 아바타를 이용하게 하는 등의 조치를 취하게 된다.

그러나, 단계 S14-4를 통해 제2 사업자 인터페이스 수단(14)으로부터 사용자의 아바타를 수신하였으면, 아바타 서비스 서버(50)는 이 아바타를 사용자의 아바타로서 설정하여 아바타 설정 이후의 종래의 고유 절차를 수행한다(S50-5). 그러므로, 사용자는 현재 자신이 이용하는 아바타 서비스 서버(50)에 자신의 아바타를 등록하지 않아도 언제 어디서나 자신의 아바타를 이용할 수 있다.

데이터베이스로는 위에서 설명한 회원정보 데이터베이스(17)와 아바타 데이터베이스(16) 이외에도 제2 사용자 인터페이스 수단(14)을 통해 아바타 서비스 서버(50)로 사용자의 아바타를 전송해준 내역을 저장하는 관리정보 데이터베이스(18)를 포함하는 것이 바람직하다. 이러한 내역은 사용자에게의 공개나, 아바타 서비스 서버(50)를 운영하는 사업자와의 비즈니스에서 유용한 정보로서 사용될 수 있다.

또한, 무선 인터넷 서비스가 급속히 보급되고 있으므로, 통합서버(15)는 무선 인터넷망을 통해 무선 인터넷용 사용자 단말과 접속하는 게이트웨이와 연동하도록 구성될 수 있다. 무선 단말기는 휴대폰이나 PDA 등 다양한 형태로 존재하며, 휴대폰을 이용하는 예로는 사용자가 휴대폰으로 자신의 아바타를 다운로드 받는 것을 들 수 있을 것이다.

한편, 사용자가 아바타 생성 서버(40)에서 생성, 선택, 편집, 변경한 아바타를 아바타 통합 관리 시스템(10)에 전송할 때나, 아바타 서비스 서버(50)에서 아바타 통합 관리 시스템(10)으로 사용자의 아바타를 요청할 때는 어느 서버로부터 어느 사용자에게 관하여 요청하는 사항인지를 식별할 수 있는 정보가 필요하다.

아바타 생성 서버(40) 혹은 아바타 통합 관리 시스템(10)의 식별정보는 제휴사인지를 여부를 판단하기 위하여 사용될 수 있다.

사용자 정보를 식별하기 위한 하나의 실시예는 아바타 생성 서버(40)나 아바타 서비스 서버(50)가 사용자로부터 사용자가 아바타 통합 관리 시스템(10)에 대하여 가지고 있는 로그인 정보를 입력하도록 하여 이 정보를 사용자 식별정보로서 전송할 수 있으며, 또 다른 실시예로서는 아바타 생성 서버(40)나 아바타 서비스 서버(50)가 아바타 통합 관리 시스템(10)과 사용자 정보를 서로 매칭시켜서 가지고 있을 수 있다. 즉, 서로의 사용자 정보를 사용자의 동의하에 공유하는 형태이다. 또는 사용자의 고유 식별정보(예: 주민등록번호 등)를 전송할 수도 있을 것이다.

또한, 아바타 통합 관리 시스템(10)은 사용자가 2 이상의 아바타를 등록할 수 있도록 할 수도 있으며, 아바타를 요청하는 사용자 단말(30)이나 아바타 서비스 서버(50)에 복수의 아바타를 모두 전송해주어 사용자가 선택할 수 있도록 구성할 수도 있음은 물론이다.

사용자 단말(30)이나 아바타 생성 서버(40)로부터 사용자의 아바타를 수신할 경우에는 추가 등록용 아바타인지 혹은 기 저장되어 있는 아바타와의 교체용인지에 관한 정보를 선택하도록 하여, 추가 등록용 아바타일 경우에는 아바타 데이터베이스(16)에 해당 사용자의 아바타로서 추가 저장하며, 교체용일 경우에는 해당 사용자의 아바타를 갱신한다.

발명의 효과

본 발명을 사용하면, 사용자는 어느 인터넷 사이트에서나 동일한 아바타로서 자신을 표시할 수 있게 된다. 즉, 어느 아바타 생성 서비스를 이용하여 자신의 아바타를 변경해도, 언제 어디서나 그 변경사항이 반영된 아바타를 자신의 아바타로서 사용할 수 있다. 특히 메일, 채팅, 온라인 게임 등 아바타를 이용하는 인터넷 서비스를 이용할 때는 단지 통합서버의 아바타를 사용하겠다는 의사를 표시하는 것만으로 자신의 아바타를 사용할 수 있게 된다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

사용자 단말, 인터넷을 통해 아바타를 생성/변경할 수 있도록 해주는 아바타 생성 서버, 및 사용자가 아바타로서 자신을 표시할 수 있도록 해주는 인터넷 서비스를 제공하는 아바타 서비스 서버와 네트워크를 구성하여, 사용자가 자신의 아바타를 통합 관리할 수 있도록 해주기 위한 아바타 통합 관리 시스템에 있어서,

아바타 정보를 저장하는 아바타 데이터베이스;

회원정보를 저장하는 회원정보 데이터베이스;

인터넷을 통해 상기 사용자 단말과 접속하여, 사용자의 요청에 따라 회원가입에 필요한 정보를 입력받아 상기 회원정보 데이터베이스에 기록하여 회원으로 가입시키고, 사용자의 아바타를 수신하여 상기 아바타 데이터베이스에 저장하거나, 상기 아바타 데이터베이스에 기 저장되어 있는 사용자 아바타를 상기 사용자 단말로 전송해주는 사용자 인터페이스 수단;

상기 아바타 생성 서버로부터 사용자의 아바타를 수신하면, 해당 사용자의 아바타로서 상기 아바타 데이터베이스에 저장하는 제1 사업자 인터페이스 수단;

상기 아바타 서비스 서버로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해달라는 요청을 받으면, 상기 아바타 데이터베이스에 기 저장되어 있는 해당 사용자의 아바타를 검색하여 상기 아바타 서비스 서버로 전송해주는 제2 사업자 인터페이스 수단; 및

상기 회원정보 데이터베이스와 아바타 데이터베이스를 관리하며, 상기 사용자 인터페이스 수단과, 제1 사업자 인터페이스 수단과, 제2 사업자 인터페이스 수단을 운용하는 통합서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템.

청구항 2.

제 1 항에 있어서,

사용자가 아바타를 생성/변경할 수 있도록 해주는 아바타 생성 수단을 추가로 포함하는 것을 특징으로 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템

청구항 3.

제 1 항에 있어서,

상기 통합서버는 상기 아바타 서비스 서버로 사용자의 아바타를 전송해준 내역을 관리정보 데이터베이스에 기록하여 관리하며, 사용자 혹은 상기 아바타 서비스 서버로부터의 요청에 따라 해당 내역을 전송해주는 기능을 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 시스템.

청구항 4.

사용자 단말, 인터넷을 통해 아바타를 생성/변경할 수 있도록 해주는 아바타 생성 서버, 및 사용자가 아바타로서 자신을 표시할 수 있도록 해주는 인터넷 서비스를 제공하는 아바타 서비스 서버와 연동하여, 사용자가 자신의 아바타를 통합 관리할 수 있도록 해주기 위한 아바타 통합 관리 방법에 있어서,

상기 사용자 단말과 아바타 생성 서버로부터 사용자의 아바타 정보를 수신하여 데이터베이스에 저장하는 단계;

상기 아바타 서비스 서버로부터 특정 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청받는 단계;

상기 데이터베이스를 조회하여, 상기 요청된 사용자의 아바타가 저장되어 있는지를 검색하는 단계; 및

상기 검색된 사용자의 아바타를 상기 아바타 서비스 서버로 전송해주는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 방법.

청구항 5.

상기 제1항 내지 제3항 중 어느 하나의 항에 기재된 상기 아바타 서비스 시스템에서 이루어지는 아바타 관리 방법에 있어서,

상기 아바타 서비스 서버는 자신의 고유 서비스를 제공하는 도중 사용자의 아바타가 필요한 경우에는 사용자에게 상기 아바타 통합 관리 시스템의 아바타를 선택할 수 있도록 처리하는 단계;

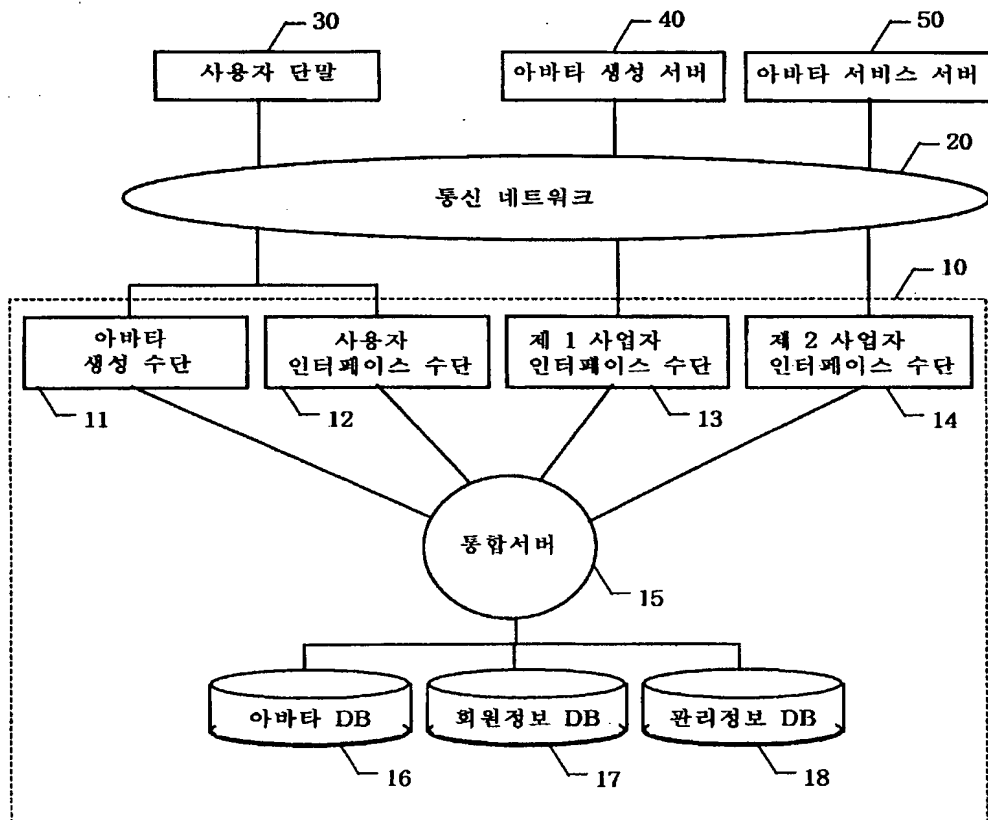
상기 아바타 서비스 서버는 상기 사용자 단말로부터 상기 아바타 통합 관리 시스템과 관련하여 사용자를 식별할 수 있는 사용자 정보를 입력받는 단계;

상기 아바타 서비스 서버는 상기 사용자 정보를 상기 아바타 통합 관리 시스템으로 전송하여 해당 사용자의 아바타를 전송해줄 것을 요청하는 단계; 및

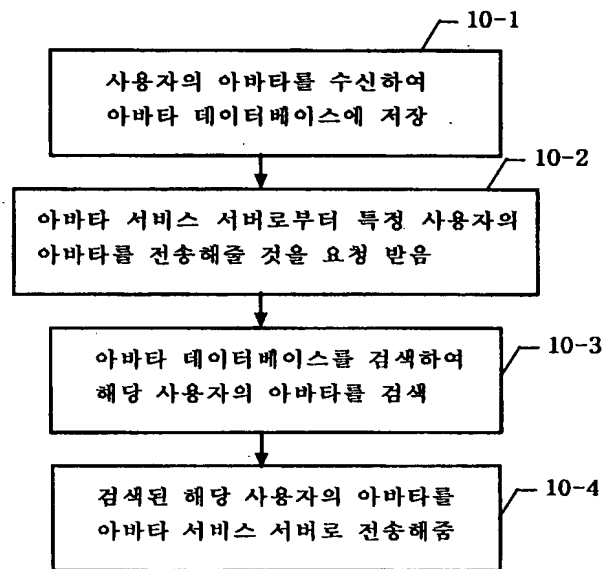
상기 아바타 서비스 서버는 상기 아바타 통합 관리 시스템으로부터 수신한 아바타를 해당 사용자의 아바타로서 설정하여 자신의 고유 서비스를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서의 아바타 통합 관리 방법.

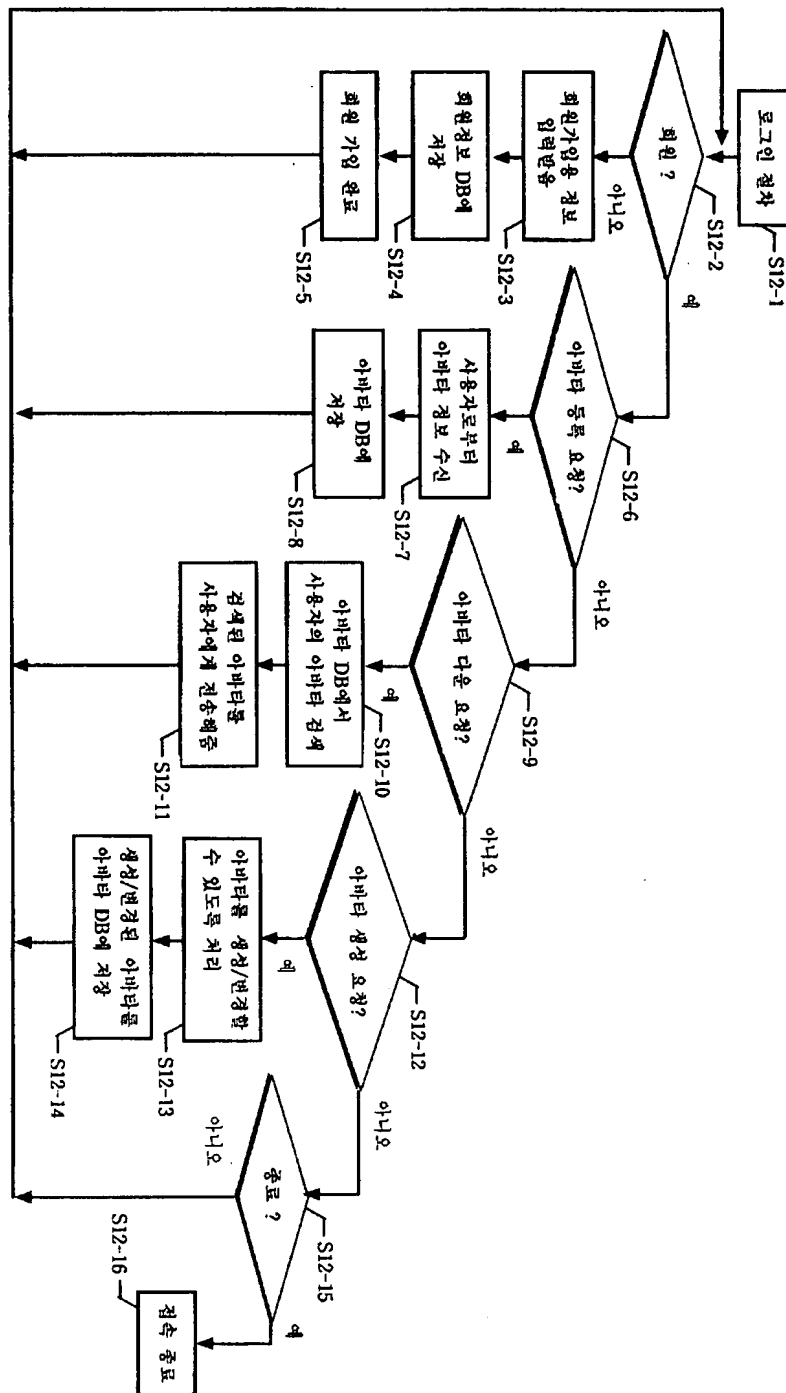
도면

도면 1

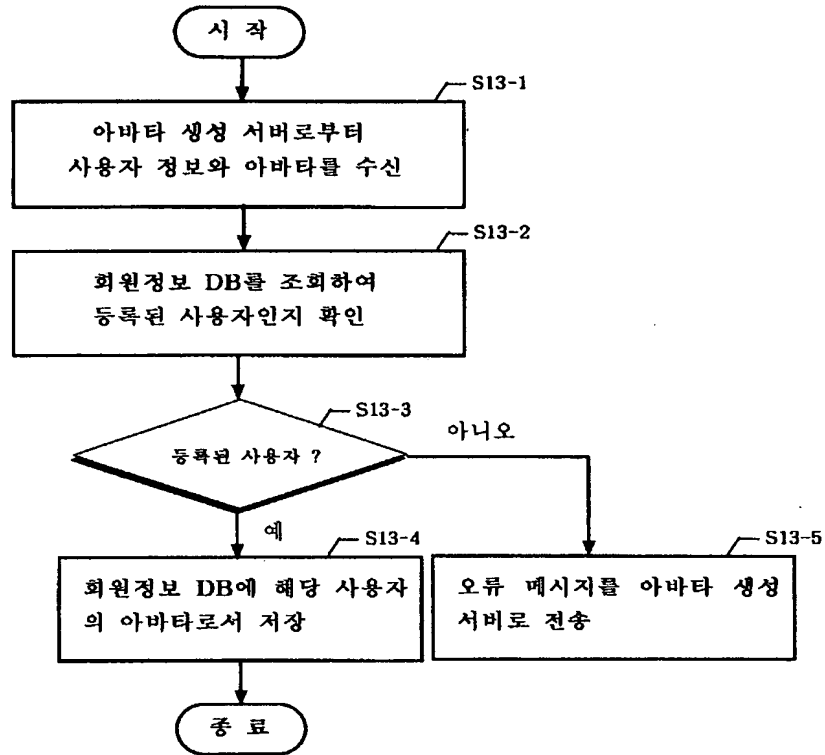


도면 2





도면 4



도면 5

